Triky

Zdroj: Carcass Crawler 5

Přeložil Jan Hartman

Tento článek představuje volitelná pravidla pro drobné kouzelné účinky, které můžou používat uživatelé mystické magie. Kouzlícím povoláním zpestří hru a můžou být užitečné i během dobrodružství.

O tricích

Předtím než se vydají na dráhu dobrodruha, musejí uživatelé mystické magie podstoupit náročná studia, naučit se teorie kouzel, slova a gesta nutná k ovládnutí magické energie, a také techniky memorování zaklínadel. Pro začátečníka jsou i kouzla 1. úrovně příliš náročná, a tak adepti nejdřív praktikují jednoduchá kouzla, zvaná ***triky***.

Učení se trikům

Počet triků, které uživatelé mystické magie (např. iluzionisté a kouzelníci) znají, závisí na jejich úrovni. Tabulka níže ukazuje, kolik triků obsahuje sesilatelova kniha kouzel, a kolik si jich postava může zapamatovat. Triky vybírá sudí (ten ale může hráči dovolit, aby si vybral sám).

Počet triků

Úroveň	Počet triků
1. až 2.	2
3. až 4.	3
5. a vyšší	4

Přidávání triků: Uživatel mystické magie si může do knihy kouzel přidat triky stejným způsobem, jakým přidává jiná kouzla (viz ***Magie*** v ***Old-School Essentials***).

1. Listování

Trvání: po dobu soustředění
Dosah: 10 stop

Sesilatel může otevřít knihu a listovat jí, aniž by se knihy dotknul.

2. Zametající koště

Trvání: 1 směna
Dosah: dotyk

Koště nebo mop ožije a začne uklízet oblast určenou sesilatelem (do velikosti 30 × 30 stop během 1 směny).

3. Barevný plamen

Trvání: 1 směna
Dosah: 20 stop

Plamen v dosahu změní barvu dle sesilatelova výběru.

4. Létající drobnost

Trvání: po dobu soustředění
Dosah: 10 stop

Očarovaná drobnost v dosahu se vznese a pohybuje se rychlostí až 1 stopu za kolo.

Omezení váhy: 10 mincí nebo míň.

Vlastnictví: Očarovat lze jen předměty, které sesilatel vlastní po dobu aspoň jednoho dne.

Manipulace: Předmětem nelze manipulovat dostatečně silně a přesně na to, aby se dal použít jako nástroj.

5. Magický brk

Trvání: po dobu soustředění
Dosah: 10 stop

Brk se vznáší a zapisuje sesilatelova slova na pergamen.

6. Otevři / zavři dveře

Trvání: okamžité
Dosah: 20 stop

Odemčené dveře (nebo okno, víko truhly, apod.) v dosahu se otevřou nebo zavřou na sesilatelův příkaz.

7. Runa

Trvání: 1 směna
Dosah: dotyk

Sesilatel nakreslí znamení do vzduchu nebo na předmět.

Osobní znamení: Každý sesilatel má jedinečnou runu, podle které jej lze poznat.

8. Cítění magie

Trvání: po dobu soustředění
Dosah: dotyk

Sesilatel se napojí na mystickou energii, aby dotykem odhalil magii na osobě nebo předmětu.

Šance: Každou směnu soustředění má sesilatel šanci 2 z 6 na odhalení magie dotykem. Na odhalení magie by měl místo hráče házet sudí, protože sesilatel nemusí vždy vědět, jestli je magie přítomna.

9. Kouřové kroužky

Trvání: po dobu soustředění
Dosah: sesilatel

Sesilatel dokáže z dýmkového kouře tvořit překrásné kroužky jakékoliv barvy.

Čtení magie jako trik (volitelné pravidlo)

Podle pravidel můžou uživatelé mystické magie kouzlit ze svitků, které najdou v pokladu, jen po seslání kouzla *čtení magie*. Toto pravidlo ztěžuje používání svitků, protože ne každý sesilatel má k tomuto kouzlu přístup.

Skupiny, které chtějí používání svitků zjednodušit, můžou kouzlo *čtení magie* ponížit na trik automaticky dostupný všem uživatelům mystické magie. Trik čtení magie se nezapočítává do známých triků a neovlivňuje počet triků, které si postava dokáže ***zapamatovat***.

10. Jiskra

Trvání: okmažité
Dosah: dotyk

Ze sesilatelových prstů vyskočí malá jiskra.

Světlo: Jiskra chvilkově ozáří oblast o poloměru 5 stop.

Zapálení: Jiskra může být použita k zapálení hořlavého materiálu (např. oleje, dřeva).

11. Zmizení

Trvání: 1 směna
Dosah: dotyk

Malý předmět se po dotyku sesilatele zneviditelní na 1 směnu.

Omezení váhy: 10 mincí nebo míň.

12. Kouzelný plamen

Trvání: po dobu soustředění
Dosah: dotyk

Sesilatelova ruka vzplane slabým, studeným plamenem.

Poloměr osvětlené oblasti: 5 stop.